I.C. "1 Taormina" UNITA' di Apprendimento di Educazione civica CLASSE PRIMA A.S. 2025/26							
1- Costituzione							
Competenze chiave	**ABILITÁ E COMPETENZE DISCIPLINARI**	**CONTENUTI**	**DISCIPLINE**	**TEMPI**	**METODI/ MEZZI E ATTIVITÁ**	**VERIFICA**	**VALUTAZIONE**
Competenza alfabetica funzionale; **Competenza multilinguistica;** **Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;** **Competenza digitale;** **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;** **Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;** **Competenza imprenditoriale;** **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.**	-Sviluppare la conoscenza della Costituzione; -Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul riconoscimento dei diritti e dei doveri stabiliti nella Costituzione; -Promuovere la partecipazione alla vita civica, culturale e sociale della comunità e apprendimenti che fortifichino il senso di cittadinanza attiva ; -Conoscere e applicare le norme di circolazione stradale, adottando comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza per sé e per gli altri. -Apprendere un salutare stile di vita anche in ambienti sani ed un corretto regime alimentare. -Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico	1. Vivere insieme: regole e leggi. 2.La Costituzione. Le Istituzioni dello Stato italiano. 3. La Patria e i suoi simboli: la bandiera nazionale, la bandiera regionale e lo stemma comunale. 4.L'impegno civile nella produzione musicale. L'inno nazionale e la sua origine. 5. Gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo dei paesi europei in cui si parlano le lingue studiate. Le figure emblematiche contemporanee che sono rappresentative di tali paesi. 6. Il rispetto nei confronti delle persone degli animali e delle cose; 7. Il volontariato, la solidarietà, la cooperazione, la tolleranza; 8. Agenda 2030: Ridurre l'ineguaglianza all'interno di e fra le Nazioni; Pace, giustizia e istituzioni solide; 9.La sicurezza stradale: le regole del codice della strada 10.Un'alimentazione che rispetta la salute delle persone e quella del Pianeta 11.Lo sport: cura del benessere psicofisico	**Italiano/Storia** **Musica/ Strumento Lingue straniere** **Religione Italiano Musica** **Tecnologia** **Scienze** **Scienze Motorie**	**OTTOBRE - GIUGNO**	Peer education; Cooperative learning; Didattica laboratoriale; Didattica digitale; Didattica per progetti; Giochi di ruolo/studi di caso; Approccio metacognitivo; Debate; Problem solving; Flipped Classroom; Videoscrittura creativa (testo e immagini) Storytelling; Creazione/Remix di progetti di Scratch (cambio di sprite, sfondo, testi) per esposizione di lavori fatti o creazione di qui; Lettura e analisi di testi ; Lavori e ricerche di approfondimento anche in modalità multimediale; Google Workspace for Edu; Service Learning.	Interrogazioni individuali e collettive Approfondimenti e ricerche Test oggettivi a risposta multipla e a risposta aperta. Questionari vero/falso Ricerche individuali e di gruppo Autovalutazione con checklist, griglie e autobiografie cognitive Esperienze di peer evaluation; Compiti di realtà; Questbase	Per la valutazione si farà riferimento ai documenti allegati al PTOF: - griglia di valutazione disciplinare; -la tabella di valutazione delle prove oggettive. Valutazione sommativa e formativa. Autovalutazione

I.C. “1 Taormina” UNITA’ di APPRENDIMENTO di Educazione civica CLASSE PRIMA A.S. 2025/26							
2- SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ							
COMPETENZE CHIAVE	**ABILITÁ E COMPETENZE DISCIPLINAR**	**CONTENUTI**	**DISCIPLINE**	**TEMPI**	**METODI – MEZZI E ATTIVITÁ**	**VERIFICA**	**VALUTAZIONE**
Competenza alfabetica funzionale; Competenza multilinguistica; Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	-Conoscere i 17 Obiettivi globali (Global goals) fissati dall’Agenda 2030. -Preparare ad accogliere le sfide del presente e dell’immediato futuro -Comprendere la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell’ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. -Riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo . -Conoscere l’ambiente sociale e naturale, comprendendo l’importanza della tutela della persona, della collettività e dell’ambiente. -Riconoscere gli elementi che costituiscono il patrimonio culturale e artistico. -Sviluppare la capacità di tutelare e valorizzare il patrimonio culturale, artistico, monumentale e architettonico . -Comprendere il valore dei beni e del denaro. -Conoscere l’esistenza della moneta bancaria e di una moltitudine di valute nazionali. -Sapere ordinare i propri bisogni e desideri in coerenza con le proprie disponibilità	1.Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. 3.Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni, e delle eccellenze territoriali e agroalimentari; 4. Agenda 2030: Ob. 11- Città e comunità sostenibili; 5.Agenda 2030: Ob. 12 - Consumo e produzione responsabili; 6.Agenda 2030: Ob. 15- La vita sulla Terra- Proteggere e favorire un uso sostenibile dell’ecosistema terrestre; 7.Il riciclo dei materiali studiati: modelli sostenibili di produzione e consumo. 7. Le bellezze culturali ed artistiche del proprio paese/città, le peculiarità e l’identità del proprio territorio nei suoi molteplici aspetti. L’invenzione della cartamoneta. Il potere della moneta. Reddito e pianificazione. Il risparmio.	**Scienze** **Geografia** **Tecnologia/ Scienze** **Arte e immagine** **Storia/arte/tecnologia/matematica**	**OTTOBRE - GIUGNO**	Peer education; Cooperative learning; Didattica laboratoriale; Didattica digitale; Didattica per progetti; Giochi di ruolo/studi di caso; Approccio metacognitivo; Debate; Problem solving; Flipped Classroom; Videoscrittura creativa (testo e immagini) Storytelling; Creazione/Remix di progetti di Scratch (cambio di sprite, sfondo, testi) per esposizione di lavori fatti o creazione di qui; Lettura e analisi di testi ; Lavori e ricerche di approfondimento anche in modalità multimediale; Google Workspace for Edu; Service Learning.	Interrogazioni individuali e collettive Approfondimenti e ricerche Test oggettivi a risposta multipla e a risposta aperta. Questionari vero/falso Ricerche individuali e di gruppo Autovalutazione con checklist, griglie e autobiografie cognitive Esperienze di peer evaluation; Compiti di realtà; Questbase	Per la valutazione si farà riferimento ai documenti allegati al PTOF: - griglia di valutazione disciplinare; -tabella di valutazione delle prove oggettive. Valutazione sommativa e formativa. Autovalutazione

I.C. “1 Taormina” UNITA’ di APPRENDIMENTO di Educazione civica CLASSE PRIMA A.S. 2025/26							
3- CITTADINANZA DIGITALE							
COMPETENZE CHIE	**ABILITÁ E COMPETENZE DISCPLINARI**	**CONTENUTI**	**DISCIPLINE**	**TEMPI**	**METODI – MEZZI E ATTIVITÁ**	**VERIFICA**	**VALUTAZIONE**
Competenza alfabetica funzionale; Competenza multilinguistica; Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	Definire le principali caratteristiche dell’informazione in rete e le differenze da quella tradizionale. Comprendere il concetto di “cittadino digitale” e la sua funzione, e conoscere i diritti e i doveri derivanti dalla cittadinanza digitale Conoscere i principali parametri per valutare una fonte online. Sapere identificare i maggiori rischi nella gestione di device, password e dati. Conoscere le principali norme per rispettare la privacy propria e altrui. Conoscere le principali responsabilità di chi produce e diffonde informazione online. Interagire attraverso varie tecnologie. Essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico, della riservatezza applicate dai servizi	1.Internet e le tecnologie digitali. 2.Il galateo digitale. 3. Lessico afferente i diversi device e il loro utilizzo 4. Educazione alla cittadinanza digitale -Diritti e doveri del cittadino digitale - Informazione e comunicazione in rete - Sicurezza digitale 5. L’ educazione di qualità, inclusiva e paritaria per promuovere le opportunità di apprendimento durante la vita per tutti 6. La cittadinanza digitale: privacy, i pericoli del web, netiquette, funzionamento dei social, fake news. 7.Bullismo,cyberbullismo.	**Tecnologia** **Inglese Francese** **Italiano Scienze/ Tecnologia** **Tutte le discipline**	**OTTOBRE - GIUGNO**	Peer education; Cooperative learning; Didattica laboratoriale; Didattica digitale; Didattica per progetti; Giochi di ruolo/studi di caso; Approccio metacognitivo; Debate; Problem solving; Flipped Classroom; Videoscrittura creativa (testo e immagini) Storytelling; Creazione/Remix di progetti di Scratch (cambio di sprite, sfondo, testi) per esposizione di lavori fatti o creazione di qui; Lettura e analisi di testi ; Lavori e ricerche di approfondimento anche in modalità multimediale; Google Workspace for Edu; Service Learning.	Interrogazioni individuali e collettive Approfondimenti e ricerche Test oggettivi a risposta multipla e a risposta aperta. Questionari vero/falso Ricerche individuali e di gruppo Autovalutazione con checklist, griglie e autobiografie cognitive Esperienze di peer evaluation; Compiti di realtà; Questbase	Per la valutazione si farà riferimento ai documenti allegati al TPOF: -griglia di valutazione disciplinare; - tabella di valutazione delle prove oggettive. Valutazione sommativa e formativa. Autovalutazione

OBIETTIVI MINIMI	LIVELLI MINIMI DI APPRENDIMENTO a conclusione della classe 1a (coerentemente con le nuove Indicazioni Nazionali 2012)
COSTITUZIONE	Imparare, se guidati, a riconoscere la famiglia, la scuola e il gruppo dei pari come luoghi e /o occasioni di esperienze sociali Imparare a percepire la dimensione del sé e dell'altro Imparare, se guidati, a vivere il paesaggio circostante come patrimonio storico e artistico Imparare, se guidati, a comprendere la necessità di stabilire e rispettare le regole condivise all'interno di un gruppo
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ.	Conoscere le principali forme di inquinamento ambientale Imparare, se guidati, a riconoscere il valore dell'acqua e del suolo come risorse preziose per la vita degli uomini
CITTADINANZA DIGITALE	Conoscere esempi di uso virtuoso della rete Conoscere, se guidati, alcuni programmi per la realizzazione e condivisione di contenuti di apprendimento.

N.B. I tempi stabiliti nelle Unità di Lavoro sono indicativi e sono suscettibili di variazioni in ordine alle singole situazioni didattiche e/o disciplinari.